



PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN WARISAN BUDAYA LOKAL

Aljuk Ja'far¹⁾ Achmad Yanu Alif Fianto²⁾ Sigit Prayitno Yosep³⁾

SI Desain Komunikasi Visual

STMIK STIKOM Surabaya

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya. 60298

Email: 1)aljuk.jafar@gmail.com, 2)ayanu@stikom.edu, 3)sigit@stikom.edu

Abstract: *The purpose of this research is to guide the creation of East Java illustrations of traditional games in an effort to preserve local cultural heritage by introducing traditional games of East Java. Traditional games currently almost marginalized and replaced with a modern game, with modern versatile tool anyway. This is mainly due to the rapid development of technologies that supports and produces various types of modern games it makes a lot of children in Indonesia did not recognized their ancient traditional games. Whereas traditional game is part of a culture that should be preserved and has a lot of positive values are good for children's development. traditional children's games have a close relationship with the development of intellectual, social, emotional, and personality of the child. The results showed that there are 4 kinds of games are very popular at that time, namely Engklek, Dakon, Patil Lele and Egrang is thought to have a high terapiutik value.*

Keywords: *Traditional Game, Illustration Book, Introduction, History.*

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk penciptaan buku ilustrasi permainan tradisional Jawa Timur sebagai upaya melestarikan warisan budaya lokal. Hal ini dilatarbelakangi oleh adanya fenomena perubahan aktivitas bermain anak saat ini, yang lebih sering bermain permainan modern yang identik dengan penggunaan teknologi seperti video games dan games online. Di khawatirkan permainan tradisional lambat tahun akan menghilang, padahal permainan tradisional merupakan warisan budaya yang harus di lestarikan. permainan tradisional juga mempunyai banyak nilai-nilai positif yang baik untuk pengembangan karakter anak. Hasil kajian yang dilakukan oleh peneliti (Iswinarti, 2010) bahwa permainan anak tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak. Untuk itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk penciptaan buku ilustrasi permainan tradisional Jawa Timur sebagai upaya melestarikan warisan budaya lokal.

Dengan diciptakannya buku ilustrasi ini diharapkan dapat melestarikan warisan budaya lokal khususnya permainan tradisional Jawa, dapat tetap dikenal dan dipahami walaupun sudah tidak banyak lagi anak-anak yang memainkannya pada era saat ini setidaknya mereka mengenang permainan apa saja yang telah dimainkan oleh leluhur mereka pada zaman dulu.

Dalam KTSP 2007 disebutkan bahwa anak-anak Usia Sekolah Dasar Tingkat Rendah (klas I, II, III) masih memerlukan kegiatan bermain dalam pembelajarannya Menurut Sutton & Smith dalam (Hughes, 1999) bermain mempunyai fungsi *problem solving* yang dapat ditransfer dalam mengatasi permasalahan dalam kehidupan nyata.

Pulau Jawa memiliki penduduk paling padat dibandingkan pulau lainnya di Indonesia, dengan posisi seperti itu, pulau Jawa kaya sekali akan budayanya di setiap daerah. Salah satu hasil budaya yang dimiliki oleh masyarakat Jawa adalah permainan tradisional. Dalam hal ini kata

tradisional mengacu pada pengertian bahwa permainan ini bersifat turun temurun.

Permainan tradisional tidak hanya memberi nilai rekreasi atau bersenang-senang saja. Lebih dari itu, permainan tradisional juga memiliki nilai pendidikan jasmani, bahkan nilai sosial. Hal itu dikarenakan dalam permainan tradisional terkandung unsur-unsur sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Oleh karena diperlukan sebuah media yang berfungsi untuk menginformasikan sekaligus memperkenalkan permainan-permainan tradisional kepada masyarakat luas khususnya anak-anak guna untuk melestarikan budaya lokal.

Permainan tradisional anak-anak adalah salah satu *genre* atau bentuk *folklore* yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk *folklore*, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (Danandjaja, 1987).

Media-media informasi dapat berbentuk digital maupun cetak (*hardcopy*). Salah satu media informasi adalah buku. menurut Muktiono (2003) Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangunan watak Bangsa. Buku adalah sarana informasi yang efektif karena buku dapat memuat informasi yang lebih lengkap jika di banding dengan media informasi lainnya. Hal ini dikarenakan buku dapat berisi gambar (*visual*) dan tulisan-tulisan (*verbal*) yang dapat membantu masyarakat dalam menerima informasi dan mengingat informasi dan yang ada.

Gambar ilustrasi merupakan gambar yang sifatnya menerangkan atau visualisasi dari suatu uraian, baik berupa berita, cerita, karangan atau naskah. Gambar untuk membantu memperjelas isi buku, atau karangan. Gambar ilustrasi juga merupakan gambaran singkat alur cerita suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan. Penelitian permainan tradisional dengan media

gambar ilustrasi merupakan bentuk visual dari teks atau kalimat dengan tujuan memperjelas audience yang secara umum belum dapat membaca dengan lancar, maka gambar ilustrasi dapat menerangkan secara umum karakter atau keseluruhan informasi tentang tata cara dan cerita mengenai permainan tradisional.

Dari pernyataan diatas, pembuatan buku ilustrasi permainan tradisional Jawa diharapkan bisa menjadi salah satu media yang dapat melestarikan permainan tradisional Jawa Timur.

METODE PENELITIAN

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk mengurai variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk menemukan pola hubungan yang bersifat interaktif, menggambarkan realitas yang kompleks, memperoleh pemahaman makna, dan menemukan teori. Dalam kasus permainan tradisional ini sendiri merupakan salah satu contoh dari realitas yang kompleks. Menurut Sarwono (2006), kualitatif didefinisikan sebagai suatu proses yang mencoba untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai kompleksitas yang ada dalam interaksi manusia.

Dengan pendekatan kualitatif, diharapkan data yang didapatkan dapat sesuai, terperinci, dan menunjang kelanjutan perancangan buku ilustrasi permainan tradisional ini.

Teknik Pengumpulan Data

Berfokus dengan menggunakan pendekatan kualitatif maka teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, serta melakukan telaah dokumen.

Teknik Analisis Data

Sebagai landasan analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif-kualitatif. Deskriptif merupakan kegiatan data mentah dalam jumlah besar untuk kemudian mengambil kesimpulan dari data tersebut, dimana meliputi kegiatan mengelompokkan, mengatur, mengurutkan data atau memisahkan komponen atau bagian yang relevan dari keseluruhan data, sehingga data mudah dikelola. Sedangkan kualitatif adalah analisis data yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintetiskannya, mencari menjadi

satuan yang dapat dikelola, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan pada orang lain (Bogdan dan Biklen, 1982).

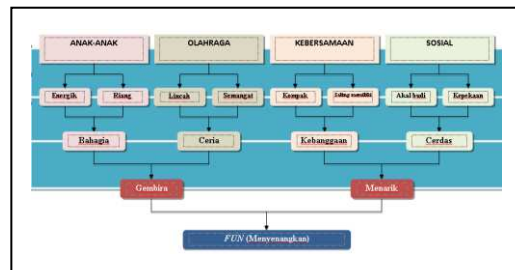
Setelah data yang dibutuhkan telah terkumpul, baik melalui metode wawancara, observasi maupun telaah dokumen, maka data akan dianalisa berdasarkan metode deskriptif-kualitatif. Selanjutnya, berdasarkan hasil dari analisis data tersebut, maka dibuat beberapa rancangan atau desain buku Permainan Tradisional sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan

Analisis Keyword/Konsep

Dengan pemilihan judul “Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Jawa Timur Sebagai Upaya Melestarikan Warisan Budaya Lokal”, maka untuk mendukung pemecahan masalah diperlukan data-data yang terdapat di lapangan yang menjadi latar belakang permasalahan tersebut, sehingga dari latar belakang dapat digali pemecahan masalah yang sesuai dengan tujuan dan sasaran yang ingin dicapai.

Dari hasil kajian pustaka maka analisis untuk menentukan *keyword* menggunakan beberapa sudut pandang yaitu anak-anak, olah raga, kebersamaan dan sosial. Keempat *keyword* tersebut digunakan dalam proses pengambilan data beserta analisis data yang terdiri dari hasil wawancara dan observasi.

Dimana definisi untuk anak-anak adalah sebagai pelaku untuk bermain permainan tradisional. Sedangkan definisi untuk olah raga adalah salah satu unsur yang terdapat pada permainan tradisional. Untuk definisi kebersamaan adalah salah satu nilai yang terkandung didalam permainan tradisional sehingga membentuk kekompakan, rasa memiliki antar sesama. Sedangkan definisi dari sosial adalah saling berinteraksi antar sesama sehingga akan membentuk kepekaan dan akal budi untuk saling berbagi.

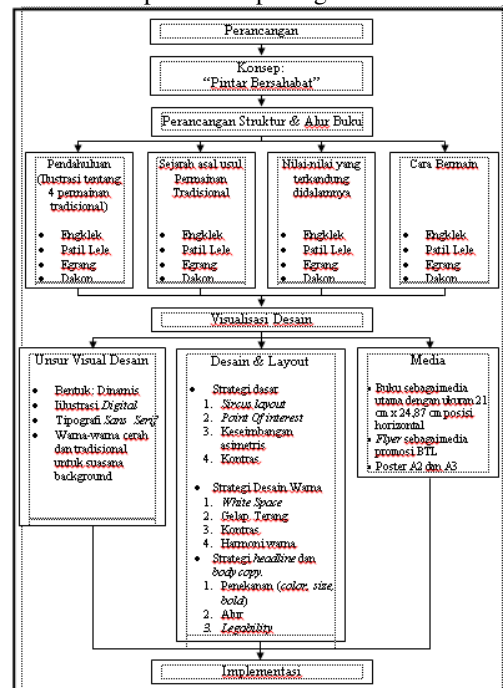


Gambar 1 Skema Keyword
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2014

Dari analisis penentuan final keyword pada akhirnya dapat disimpulkan bahwa keyword dari perancangan ini adalah “*Fun* (menyenangkan)”.

Konsep Perancangan Karya

Konsep perancangan karya merupakan rangka perancangan yang didasarkan melalui konsep yang telah ditemukan dan kemudian rangka perancangan ini akan digunakan secara konsisten di setiap hasil implementasi karya. Konsep perancangan buku ilustrasi permainan tradisional dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 2 Konsep Perancangan
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Deskripsi Konsep

Dari hasil analisa keyword, dapat dideskripsikan bahwa “*Fun*” memiliki arti menyenangkan, maksud dari keyword ini adalah

diharapkan anak-anak sebagai target utama dapat senang untuk belajar mencintai lingkungannya dengan cara bermain permainan tradisional sehingga anak-anak dapat mengerti arti nilai-nilai yang terdapat pada permainan tradisional dan dapat menjaga kelestariannya dengan cara bermain dengan permainan tradisional.

Perencanaan Kreatif

Untuk membuat sebuah media sebagai pelestarian warisan budaya lokal dengan memperkenalkan permainan tradisional kepada masyarakat khususnya anak-anak yang sesuai dengan hasil analisis data dan keyword yang diperoleh sehingga diharapkan adanya visualisasi yang sesuai dengan konsep. Dengan keyword “*Fun*”, diharapkan visualisasi dapat menggambarkan suasana yang menyenangkan. Judul buku yang dipergunakan untuk buku ilustrasi permainan tradisional Jawa Timur adalah “Yuk belajar bermain”. “Yuk, belajar bermain !!” yang akan secara langsung tertuju pada konsep tersebut. Kata “Yuk” dapat diartikan sebagai kata ajakan untuk teman atau sahabat, kata “belajar bermain” diharapkan anak-anak sebagai *target audience* dapat belajar mengenal permainan tradisional dengan menyenangkan mulai dari sisi sejarah, nilai sampai cara bermainnya.

Pada visualisasi, akan dibentuk desain, elemen visual dan warna yang mengarah pada konsep “*Fun*”, yaitu warna biru cerah dengan komposisi C:34 M:2 Y:4 K:0, warna cokelat dengan kombinasi C:2 M:1 Y:28 K:0 dan C:44 M:63 Y:100 K:43 untuk menggambarkan kesan tradisional. Warna hijau dengan komposisi C:72 M:30 Y:73 K:12 untuk menggambarkan lingkungan yang bersahabat. Font menggunakan jenis sans serif untuk mengesankan ceria dan gembiraan sehingga sesuai dengan keyword “*Fun*”.

Pada desain kover depan buku akan menggunakan visual karakter dari 4 permainan tradisional yang terpilih dan akan di bahas di dalam buku yaitu permainan engklek, dakon, patil lele, egrang bamboo.

HASIL DAN PEMBAHASAN (IMPLEMENTASI KARYA)

Buku dibuat sesuai konsep perancangan sebelumnya dan diimplementasikan dalam bentuk landscape A4 (594 mm x 210mm). Untuk desain layout kover depan dipilih dari alternatif desain kedua, sedangkan untuk kover belakang dipilih dari alternatif desain pertama.

1. Cover



Gambar 3 Desain Cover Depan Belakang
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pada bagian depan *cover*, disertakan beberapa gambar ilustrasi karakter yang sedang memainkan permainan tradisional memberikan kesan menyenangkan “*Fun*” dalam memainkan permainan tersebut dan sangat terlihat bersahabat dengan lingkungannya.

Cover depan di design menyatu dengan cover belakang. Terlihat kepintaran untuk bermain permainan tradisional dan kesenangan disetiap karakter yang terlihat serta bersahabat dengan lingkungannya. Di bagian belakang dari *cover* disertakan ringkasan untuk mengajak *audience* dalam pelestarian warisan budaya local dengan cara tetap bermain permainan tradisional.

2. Halaman Pembuka



Gambar 4 Desain Halaman Pembuka
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

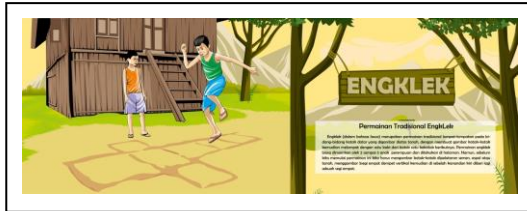
Halaman pembuka disini berfungsi sebagai menyambut para pembaca dengan menggunakan ilustrasi visual permainan tradisional yang akan di bahas di dalam buku ilustrasi permainan tradisional Jawa Timur.

3. Engklek



Gambar 5 Desain Halaman 1 sisi Engklek
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Untuk eksekusi disini menggunakan ilustrasi digital dengan gaya desain pedesaan di dekat pegunungan agar lebih terlihat tradisional dengan pemandangan yang indah.



Gambar 6 Desain Halaman Utama Engklek
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Pada halaman ini berisikan tentang definisi permainan tradisional engklek secara mendasar saja, agar audience mudah memahami, dan pada halaman ini lebih di fokuskan kepada ilustrasi permainan engklek.

Engklek merupakan permainan tradisional yang dimainkan diluar rumah atau outdoor, jadi layout didesain seperti diluar rumah dengan pemandangan gunung dan alam yang indah agar terkesan tradisional.

4. Halaman Sejarah Engklek



Gambar 7 Desain Halaman Sejarah Engklek
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Pada halaman ini akan dituliskan asal usul, nilai-nilai dan manfaat permainan engklek yang bertujuan memperkenalkan lebih dalam seluk beluk dan nilai-nilai yang terkandung pada permainan tradisional.

5. Halaman Cara Bermain Engklek



Gambar 8 Desain Halaman Cara Bermain Engklek
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Halaman ini terdapat ilustrasi tentang tata cara bermain permainan tradisional, mulai dari awal permainan hingga akhir permainan dan mengetahui siapa yang kalah dan siapa yang menang.

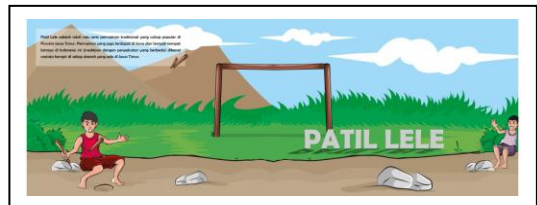
Disini menjelaskan tentang tata cara, aturan bermain sampai cara mengetahui siapa yang kalah dan siapa yang menang dalam permainan engklek. Di jelaskan menggunakan *text* secara jelas, detail tapi mudah di pahami.

6. Patil Lele



Gambar 9 Desain Halaman Karakter Engklek
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Karakter di dalam permainan ini di desain dengan menggunakan ilustrasi digital, Terdapat dua karakter di dalam permainan ini. Salah satunya sedang memukul anakan (kayu pendek) dengan babonan (kayu panjang), Satunya lagi sedang menangkap anakan yang sudah di pukul dengan babonan. Terlihat keseriusan dalam bermain tetapi mimik wajah kedua pemain masih terlihat senang dalam memainkan permainan tradisional patil lele tersebut.

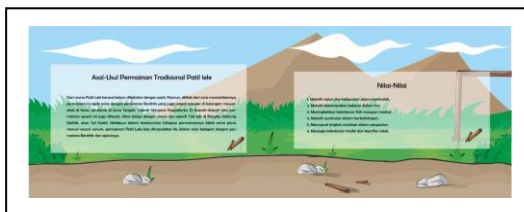


Gambar 10 Desain Halaman Utama Patil Lele
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Patil lele merupakan permainan tradisional dengan melempar atau memukul batang kayu dengan keras, tempat bermainnya di lapangan. Untuk desain layout patil lele ini dibuat sesuai dengan tempat untuk memainkan permainan ini, dengan suasana lapangan yang penuh rerumputan namun masih terlihat tradisional. Pada halaman ini di fokuskan pada ilustrasinya.

Halaman ini berisikan tentang definisi permainan tradisional engklek secara mendasar saja, agar audience mudah memahami, dan pada halaman ini lebih di fokuskan kepada ilustrasi permainan patil lele.

7. Halaman Asal-Usul Patil Lele

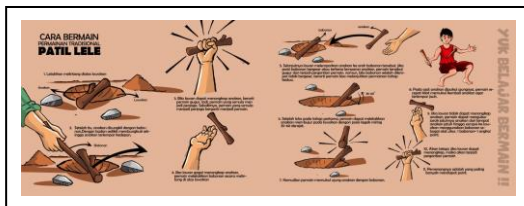


Gambar 11 Desain Halaman Asal-Usul Patil Lele

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pada halaman ini akan dituliskan asal usul, nilai-nilai dan manfaat permainan patil lele yang bertujuan memperkenalkan lebih dalam seluk beluk dan nilai-nilai yang terkandung pada permainan tradisional patil lele.

8. Halaman Cara Bermain Patil Lele



Gambar 12 Desain Halaman Cara Bermain Patil Lele

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Halaman ini terdapat ilustrasi tentang tata cara bermain permainan tradisional patil lele, mulai dari awal permainan hingga akhir permainan dan mengetahui siapa yang kalah dan siapa yang menang. Dengan menggunakan ilustrasi digital diharapkan *audience* dapat dengan mudah memahami isi dari halaman buku ini.

Disini menjelaskan tentang tata cara, aturan bermain sampai cara mengetahui siapa yang kalah dan siapa yang menang dalam

permainan patil lele. Di jelaskan menggunakan text secara jelas dan detail tapi mudah di pahami.

9. Egrang



Gambar 13 Desain Halaman Utama Egrang

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Egrang merupakan salah satu permainan tradisional yang bermanfaat untuk melatih ketangkasan dalam keseimbangan. Tempat bermain bisa diluar rumah di lapangan dll. Untuk desain layout egrang ini dibuat sesuai dengan tempat untuk memainkan permainan ini, dengan suasana halaman rumah yang asri dan terlihat tradisional. Pada halaman ini di fokuskan pada ilustrasinya.

Pada halaman ini berisikan tentang definisi permainan tradisional egrang secara mendasar saja, agar audience mudah memahami, dan pada halaman ini lebih di fokuskan kepada ilustrasi permainan egrang.

10. Halaman Asal-Usul Egrang

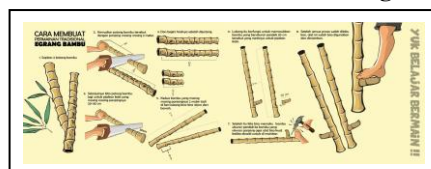


Gambar 14 Desain Halaman Asal-Usul Egrang

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pada halaman ini akan dituliskan sejarah, asal usul, nilai-nilai dalam permainan tradisional egrang bambu. Untuk layout di desain dengan suasana hutan bambu karena memang pada halaman ini menceritakan tentang asal-usul dan nilai budaya tentang egrang bambu.

11. Halaman Cara Membuat Alat Egrang



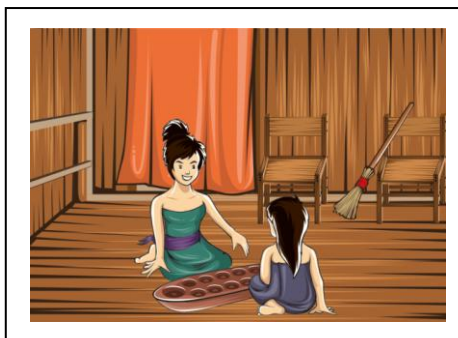
Gambar 15 Desain Halaman Cara Membuat Alat Egrang

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Halaman ini terdapat ilustrasi tentang tata cara membuat alat permainan tradisional patil egrang, mulai dari awal bahan mentah sampai jadi alat yang siap untuk dimainkan. Dengan menggunakan ilustrasi digital diharapkan audience dapat dengan mudah memahami isi dari halaman buku ini.

Disini di jelaskan tentang tata cara membuat alat permainan tradisional egrang bambu. Di jelaskan mulai dari awal bahan mentah sampai jadi alat yang siap untuk dimainkan.

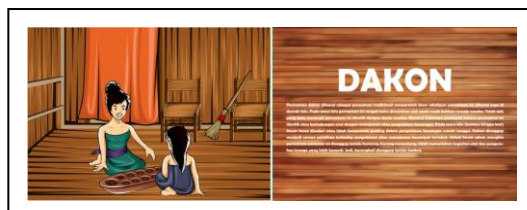
12. Dakon



Gambar 16 Desain Halaman Ilustrasi Dakon
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Ilustrasi dakon disini menggambarkan tentang sifat kebersamaan dan saling berbagi dari seorang anak dengan anak satu, Dapat dilihat terdapat 2 orang anak yang sedang berinteraksi dan bermain bersama. Mereka menunjukkan sifat menyenangkan saat bermain. Dapat dilihat dari ekspresi wajah mereka yang terlihat sangat senang.

13. Halaman Utama Dakon



Gambar 17 Desain Halaman Utama Dakon
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Dakon merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat dimainkan didalam rumah (indoor) . layout halaman ini didesain dengan suasana di teras rumah kayu yang sangat sederhana agar tetap terlihat tradisional. Pada halaman ini di fokuskan pada ilustrasinya.

Pada halaman ini berisikan tentang definisi permainan tradisional dakon secara mendasar saja, agar audience mudah memahami, dan pada halaman ini lebih di fokuskan kepada ilustrasi permainan dakon.

14. Halaman Asal-Usul Dakon



Gambar 18 Desain Halaman Asal-Usul Dakon
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pada halaman ini akan dituliskan sejarah, asal usul, nilai-nilai dalam permainan tradisional dakon. Untuk layout di desain dengan suasana sawah dengan padi yang siap di panen dan dimasukkan di lumbung. Itu menggambarkan tentang permainan dakon itu sendiri ketika menabung sedikit demi sedikit, nantinya pasti akan mendapatkan hasil yang memuaskan.

15. Halaman Cara Bermain Dakon



Gambar 19 Desain Halaman Cara Bermain Dakon
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Halaman ini terdapat ilustrasi tentang tata cara bermain permainan tradisional dakon, mulai dari awal permainan hingga akhir permainan dan mengetahui siapa yang kalah dan siapa yang menang. Dengan menggunakan ilustrasi digital diharapkan audience dapat dengan mudah memahami isi dari halaman buku ini.

Disini menjelaskan tentang tata cara, aturan bermain sampai cara mengetahui siapa yang kalah dan siapa yang menang dalam permainan Dakon. Di jelaskan menggunakan text secara jelas dan detail tapi mudah di pahami.

16. Poster



Gambar 20 Desain Poster

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Poster disini berfungsi sebagai pengumuman bahwa akan ada event launching buku ilustrasi permainan tradisional yang akan diselenggarakan. Isi dari poster adalah tempat pelaksanaan, kapan akan diselenggarakan dan produk apa yang akan di launchingkan. Poster ini berukuran A2 dan A3. Poster A3 nantinya akan di tempel di sekolah-sekolah untuk memberitahukan pada murid-murid sekaligus guru bahwa akan ada *launching* buku ilustrasi permainan tradisional Jawa Timur. Untuk poster A2 nantinya akan di pajang di depan *stand event launching* buku permainan tradisional ini.

Untuk Visualisasi dan desain, terdapat Headline “Yuk Belajar Bermain” sebagai judul dari buku itu sendiri. Dan menggunakan sub *Headline* “Belajar Mengenal Lingkungan Dengan Permainan Tradisional” secara tidak langsung sub *Headline* ini mengajak audience untuk belajar mengenal lingkungannya dengan cara bermain permainan tradisional.

17. Flyer



Gambar 21 Desain Flyer

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Flyer disini akan disebar kepada pengunjung disekitar *event launching*.

Sesuai dengan sketsa dan konsep, *Flyer* disini berukuran A5. *Flyer* berfungsi untuk memberi tahu jika ada Promo yang berlangsung pada *event launching* buku ilustrasi permainan tradisional sehingga diharapkan *audience* akan tertarik untuk membeli buku ilustrasi ini.

18. Stiker



Gambar 22 Desain Stiker

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Stiker bisa dikatakan sebagai media promosi pendukung dengan harga terjangkau tapi berdampak sangat besar karena stiker mudah untuk diaplikasikan. Untuk visualisasinya, stiker di buat dengan 4 bagian sesuai dengan permainan tradisional yang dibahas di dalam buku ilustrasi permainan tradisional ini.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan buku ilustrasi permainan tradisional ini adalah:

1. Gagasan pembuatan buku ilustrasi permainan tradisional jawa timur ini adalah sebagai upaya melestarikan warisan budaya lokal.
2. Tema desain dalam perancangan ini adalah “Fun” dengan visual yang menggambarkan kesenangan anak-anak ketika bermain permainan tradisional.
3. makna bahwa anak-anak harus mengenal lingkungannya dan juga harus bersahabat dengan lingkungan dengan cara bermain permainan tradisional Permainan tradisional.
4. Implementasi perancangan mengacu pada buku ilustrasi dan media pendukungnya, dimana hasil perancangan diharapkan dapat

membantu anak-anak sebagai target utama dapat senang untuk belajar mencintai lingkungannya dengan cara bermain permainan tradisional sehingga anak-anak dapat mengerti arti nilai-nilai yang terdapat pada permainan tradisional dan dapat menjaga kelestariannya dengan cara bermain dengan permainan tradisional.

5. Media yang digunakan adalah buku sebagai media utama. Untuk media pendukung promosi buku menggunakan media Poster, Flyer, dan Stiker

DAFTAR PUSTAKA

- Bogdan, Robert C dan Biklen. Sari Kopp 1982. *Quantitative Research For Education: An Introduction to theory and methods*. Allyn and Bacon, inc
- Danandjaja, J. 1986. *Folklore Indonesia: Ilmu gossip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: PT.Grafitipers.
- Hughes, F.P. 1999. *Children, play, and development*. Boston: Allyn and Bacon.
- Iswinarti, 2009. *Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Untuk Anak Usia Sekolah Dasar*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Muktiono, Joko D. 2003. *Aku Cinta Buku (Menumbuhkan minat baca pada anak)*. Jakarta : Elex Media Computindo.
- Sarwono dan Hary Lubis. 2006. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset.